

doi:10.11835/j.issn.1005-2909.2023.05.012

欢迎按以下格式引用:黄逸涵,周晨.好奇与探究:基于场地体验的感性思维培养[J].高等建筑教育,2023,32(5):97-105.

好奇与探究:基于场地体验的感性思维培养

——以宾夕法尼亚大学风景园林系线上设计课程“LARP 780”为例

黄逸涵¹,周晨²

(1.OJB Landscape Architecture, Inc. 美国 德克萨斯州 75201;2.长沙理工大学建筑学院,湖南 长沙 410000)

摘要:“LARP 780: Topics Theory & Design Curious Landscapes”是美国宾夕法尼亚大学景观硕士项目疫情期间新开设的线上创意型设计课程,本文通过对该课程的教学组织、教学内容介绍,分析了课程教学特色,并结合我国基础教育中以逻辑思维训练为主的现状,对风景园林专业教育中感性思维开发缺失问题指出了值得国内风景园林教学借鉴的多项意义,即在设计基础课程中加强感性思维培养;围绕感性思维训练设置教学主题和内容;重视基于场地的体验性教学手段;帮助学生将体验结果转化为创意设计的源泉,可为我国风景园林专业场地体验式教学提供参考。

关键词:风景园林;感性思维;创意型设计课程;教学内容;宾夕法尼亚大学

中图分类号:G642;TU986-4 **文献标志码:**A **文章编号:**1005-2909(2023)05-0097-09

2020年秋季正值疫情严重时期,美国宾夕法尼亚大学(以下简称“宾大”)风景园林系为解决留学生线上不能正常开展核心设计课教学的问题,新开设了一门线上创意型设计课程——“LARP 780: Topics Theory & Design: Curious Landscapes”(以下简称“LARP 780”)。该课程虽然是面向 MLA 2(景观硕士2年项目)^①新生的新开课程,但实际是采用了运行了多年的 MLA1(景观硕士3年项目)^②中一年级设计课程的部分内容。MLA1主要招收无设计背景或设计背景有限的学生。该课程是一门设计基础课,根本出发点是培养学生感受与认知景观场地的能力,因此同样适用于中外其他高校本科生或同类型研究生项目的起步阶段的能力培养训练。

修回日期:2022-12-21

基金项目:湖南省高等教育教学改革一般项目(HNJC-2020-0257)

作者简介:黄逸涵(1998—),女,OJB景观设计公司,美国宾夕法尼亚大学景观硕士,主要从事风景园林规划与设计研究,(E-mail) yihan_huang@hotmail.com;(通信作者);周晨(1968—),女,长沙理工大学建筑学院副院长、教授,硕士导师,主要从事风景园林规划与设计方向研究,(E-mail)1076209146@qq.com。

①MLA 2:为宾夕法尼亚风景园林系硕士2年项目,招收的学生为风景园林、建筑学等具有较好设计基础的本科毕业生。

②MLA 1:为宾夕法尼亚风景园林系硕士3年项目,主要招收无设计背景或景观设计背景有限的学生。

风景园林设计是一项极具挑战、以解决场地问题为目标的创造性活动。创造性活动的前提是创造者拥有强烈的好奇心、感知力和洞察力,这是优秀风景园林设计师所需的基础素质,但这恰恰也是中国风景园林教育中常忽视的。宾大“LARP 780”作为一门设计基础课程,其教学目标是培养学生的感性思维,教学模式是通过激发学生的好奇心开展场地体验活动,使学生学会寻找设计灵感,为后续一系列核心设计训练做好铺垫,这种模式对中国风景园林教育具有一定的启示意义。

一、课程教学组织情况

参与“LARP 780”课程的19名学生分别来自中国、美国、印度等不同国家,由教授Sean Burkholder、教员Yang Du和助教Lesia Mokrycke共同指导。因疫情原因,学生在各自居住地选择项目场地独立完成课程要求,线上进行交流与互评。这一特殊时期衍生出来的教学模式,从另外一个角度帮助学生保持思维的相对独立性,同时也有利于对世界不同地区的自然和文化的了解,理解场地的多样性。

课程共15周,每周一次课(周五),每次3小时。尽管每周只安排了一节课,但实际上其学习任务包括了“提出问题—设计实验—开展实验—整理实验结果—线上汇报和讨论”等环节。除周五线上汇报和讨论,其余都需在课余时间完成(表1)。

表1 LARP 780每周教学安排表

时间安排	学习任务	学习内容
周一	提交实验计划书	围绕本周主题提出拟探究的问题,设计实验
周二、周三	开展实验	进入场地,展开体验与探究实验
周四	提交实验进程报告	通过视频、照片、录音、文字、手绘等方式表达实验过程
周五(课前)	提交实验结果	通过创意表达总结实验的发现和结果
周五(课中,3小时)	汇报与讨论	相关主题的讲座、实验工作的线上汇报和讨论互评

二、课程教学进程和内容

(一) 第一阶段(1-10周):好奇心驱动下的体验与探索

本阶段持续10周,要求学生10周内针对同一场地围绕8个主题展开体验与探究^①。

8个主题分别为“寻找”“行走”“收集”“定位”“追踪”“命名”“放大”和“重访”。前5个主题帮助学生从五感及时空变化上对场地进行多维感受,全面、深入地体会同一场地的环境特质;“命名”和“放大”两个主题鼓励学生根据景观实体产生联想,力求培养学生的创新思维和创意表达;最后的“重访”持续两周,强调学生在经过8周的体验后对场地进行再认识(表2)。

(1)“寻找”——实验的起点,初步感受场地。教师不对场地做任何限制和引导,由学生独立寻找并决定场地,但要求学生在选址过程中必须遵循感性的主导作用——即强调选择的理由是能打开学生五感或能唤起热情、引起强烈好奇心的部分(图1-1),如洒向场地的光影、敲打叶片的雨声、一片野草、一地落叶、一群孩童、某种动物等等,是该课程的特色之一。这种依据学生的好奇心和内心感悟来决定场地的方式,能较好地保证学生将身心投入到场地实验之中,并持续保持探索的热情,由此引导学生进入一个不同的看待场地的视角。

^①参考来自:LARP_780_A curious Landscape syllabus, 2020。

(2)“行走”——全面体验场地,认识场地要素。行走是体验场地的重要方式,“行走的节奏能产生了一种思维的节奏,穿越一系列景观的道路刺激着一系列思维的通道。这在内部通道和外部通道之间创造了一种奇怪的和谐”^[1]。如笔者在“行走”的作业中就被场地的光影所吸引,于是选择体验和记录不同场地的光影类型、疏密、纹理及景观环境的区别,从非常规的角度感悟场地的景观特征——植物的疏密、阳光的强弱、景观空间的开放程度等等(图1-2)。该主题强调抛开对场地的理性分析,突出个人对场地的独特感知或体验兴趣点,以及在行进过程中与景观空间之间的互动。

(3)“收集”——抽象场地特征。要求学生收集并系统归类场地内易于感知但难以收集的景观特征,例如用声波的强弱记录场地的不同地点的风声、鸟鸣、水声(听觉),用树叶或丝带的飘动记录风的方向和强弱,用白纸的投影或陶土的压印记录场地的色彩、纹理、光影(视觉),以及花香(嗅觉)和温度、湿度(触觉)等,甚至可以通过行人的行为收集景观的功能特性,以及与人之间产生的互动等等。该作业的目的是引导学生学会抽象地认识场地特点,并进行可视化表达。如图1-3是笔者收集场地色彩后的作业,这一过程可帮助学生理解景观要素的广泛性和丰富性,培养学生利用不同感官体验场地,并训练其将三维虚体进行二维实体化表达的能力。

(4)“定位”——展现场地潜力,认识场地的空间性。本次作业要求学生改变传统的平面绘制地图的定位方式,以更加多维度且更具有体验性的方式来对场地的景观要素进行定位,强调“绘图的作用在于解释以前从未见过或无法想象的现实”^[2]。例如,用香味的强弱定位花朵的位置;用植物的疏密来定位土壤的湿度;利用三维的空间定位鸟类的巢穴等,使学生在对整体场地或景观要素进行定位的过程中发掘场地的潜能和发展创新的可能性(图1-4)。

(5)“追踪”——感悟场地的动态性,理解景观的时间性。在不同情境下对景观进行追踪、反复观察和记录是认知场地动态性特征的重要方式。本主题延续时间为两周,让学生能够在不同时间、天气等条件下对场地进行反复体验,在追踪的过程中发现景观的动态性。如笔者选择了追踪场地内不同人群的行为方式,探究其在公园里的行进路径、活动偏好、在不同景观区域内停留的时间,体会人群和景观产生互动的不同方式(图1-5)。不同学生选择的追踪对象十分自由,除了人和动物外,也可以是场地内的固有景观因素——例如植物的生长或颜色变化、土壤湿度和温度的变化等。当然,学生在选择追踪对象时,需要预测可能的结果,对于有些需要较长时间才能产生变化的现象来说,两周的追踪可能得不到任何答案。

(6)“命名”——联想与表达。设计师常通过命名来表达设计概念,但名字并非简单的符号,“如果不知道事物的名称,也就失去了对它们的认识”^[3]。因此,景观设计中的命名应帮助人们认识场地,唤起情感和联想。本主题旨在培养学生对景观进行感知、联想并通过文字进行传达的能力。包括三个环节:1)运用摄影、绘画或拼贴制作一组(6张)能表达场地特性主题性图片。2)作业互换,学生根据对方图片传达的景观信息命名。此过程要求学生对图片的内容进行联想,将其与电影、歌曲、文学作品或生活中的事物联系起来进行命名。3)课堂交流,命名者对给出的名称进行说明,被命名者和其他学生共同进行点评和补充,探讨名字对于理解景观的重要意义(图1-6)。

(7)“放大”——颠倒与想象。理解景观世界需要从宏观、中观、微观等不同角度出发。该主题要求学生将微观的景观世界放大,或将人的视点缩小,从而建立微观、中观与宏观之间的联系,发现微小尺度的景观与自然环境的关联,想象尺度的改变对人与自然的的关系带来的影响。笔者选取了一些微小尺度的景观元素,如花瓣、树皮、昆虫、植物根系等,放大后与城市空间进行“拼接”,从而得到新的想象世界。笔者通过此次作业,一方面,对于从前忽略的微小景观特性进行了更细致的观察和理解——例如,树根的纹路、土壤的颗粒、昆虫的活动等;另一方面,也通过设想的“自然与城市共同融合”的社会状况,理解自然环境与人类社会的相似性和互融性(图1-7)。

(8)“重访”——重审与反思。在对场地进行了8周的感知实验后,学生对场地已经产生深刻而全面的认知,重访能够帮助学生对过去所学所感进行更加综合的反馈与表达。该主题为期两周,学生可以对前期的工作进行深化和改进,或提出新的想法并重新设计实验。

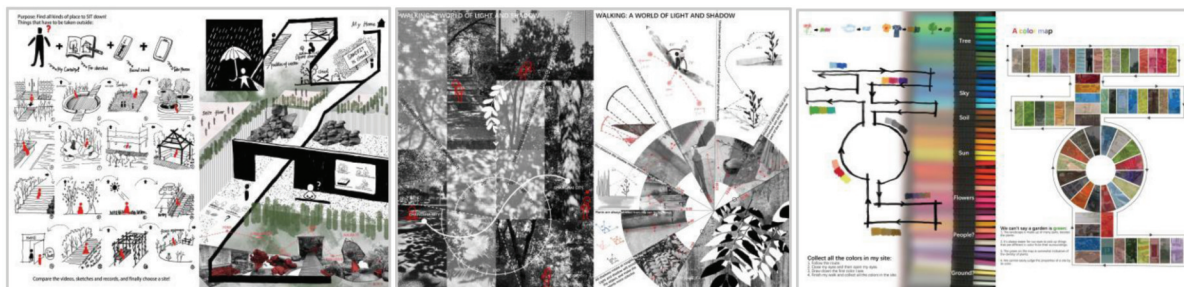


图 1-1 寻找

图 1-2 行走

图 1-3 收集



图 1-4 定位

图 1-5 追踪

图 1-6 命名



图 1-7 放大

图 1-8 重访

图 1-9 重访

图1 好奇心驱动下的体验与探索实验

(二) 第二阶段(11-15周):从实验到创意设计

本阶段作业属于期末项目,是对整个学期学习情况的总结与深化,要求学生结合前10周中的某一周或几周的实验结果进行整合、分析和延展,通过挖掘学生场地认知的潜力,来形成一个创意设计的成果,并对后续设计进行引导。该环节强调基于主观体验的感性设计,如笔者在前期收集的实验中对场地不同色彩的出现频率进行了记录,认识到场地的色彩特征及其对访问者带来的视觉和情感意义,因此在期末项目时提出强化场地内色彩视觉效果创意设计方法:选取一组暖色调(红、橙、黄)和一组冷色调(青、蓝、紫),跟随色彩行进(图2),从而进行色彩体验路径的设计。也有学生因为追踪了场地人物的行进而提出未来的活动节点、观察动物的活动而设计了动物乐园,或由于对场地内光影的体验而提出光影公园的可能性等。

期末项目帮助学生抓住场地内重点特性,并扩大实验尺度,将感性体验从局部拓展到整体场地范围内。通过本次作业,学生学会了结合实地提出后续设计的可能性。

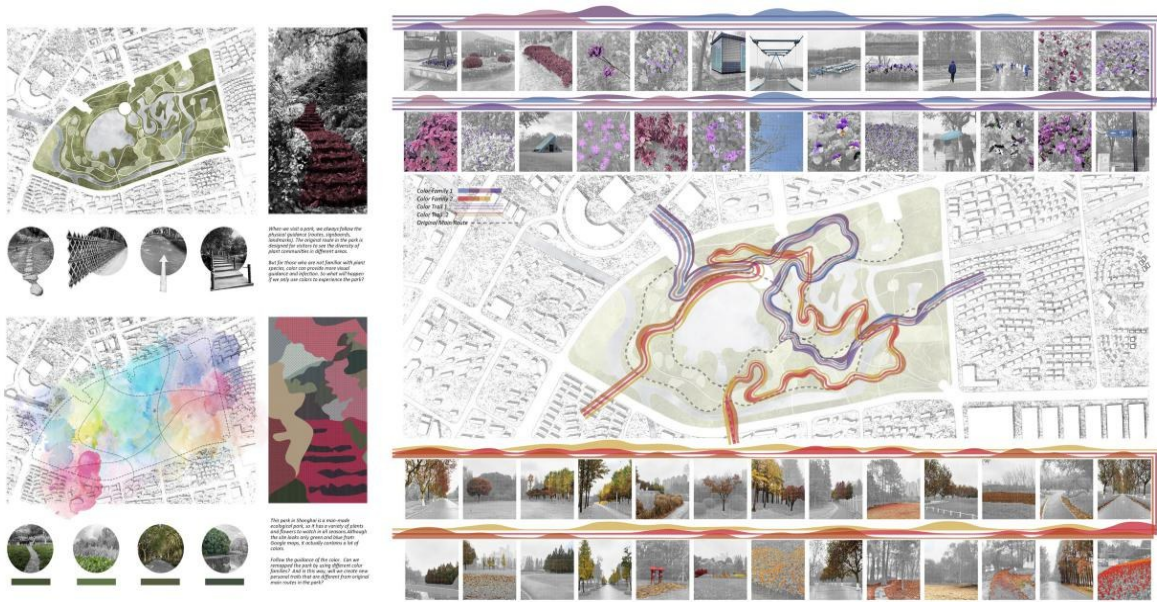


图2 期末项目:从实验到创意设计

第14周,线上汇报。此阶段请来了多位校内外教授和教员,帮助学生对本学期的体验和探索进行总结与深化。

第15周,师生就该课程的主题、组织形式、优化方向进行探讨交流。

表2 “LARP 780”2020年秋季课程进度安排表

周次	主题	课程主要内容
第一周	寻找	感性体验所在地周边场地,选择感兴趣的场地
第二周	行走	在场地中行走,体验场地要素
第三周	收集	收集场地特性
第四周	定位	从不同维度对景观要素进行定位
第五周	追踪	强调景观的时间性,记录其动态变化
第六周	追踪	改进或完善追踪的内容及表达形式
第七周	命名	绘制各自场地的特性并相互命名
第八周	放大	将景观要素放大,转变观察视角
第九周	重访	结合先前主题,重新体验场地
第十周	重访	继续结合先前主题,重新体验场地
第十一周	期末项目	期末项目简介
第十二周	期末项目初期汇报	对先前实验进行总结延伸,绘制创意设计草图
第十三周	期末项目交流答疑	对创意方案进行交流答疑
第十四周	期末项目终期汇报	终期汇报,提出场地设计潜能
第十五周	课程总结	交流讨论课程感想与体会

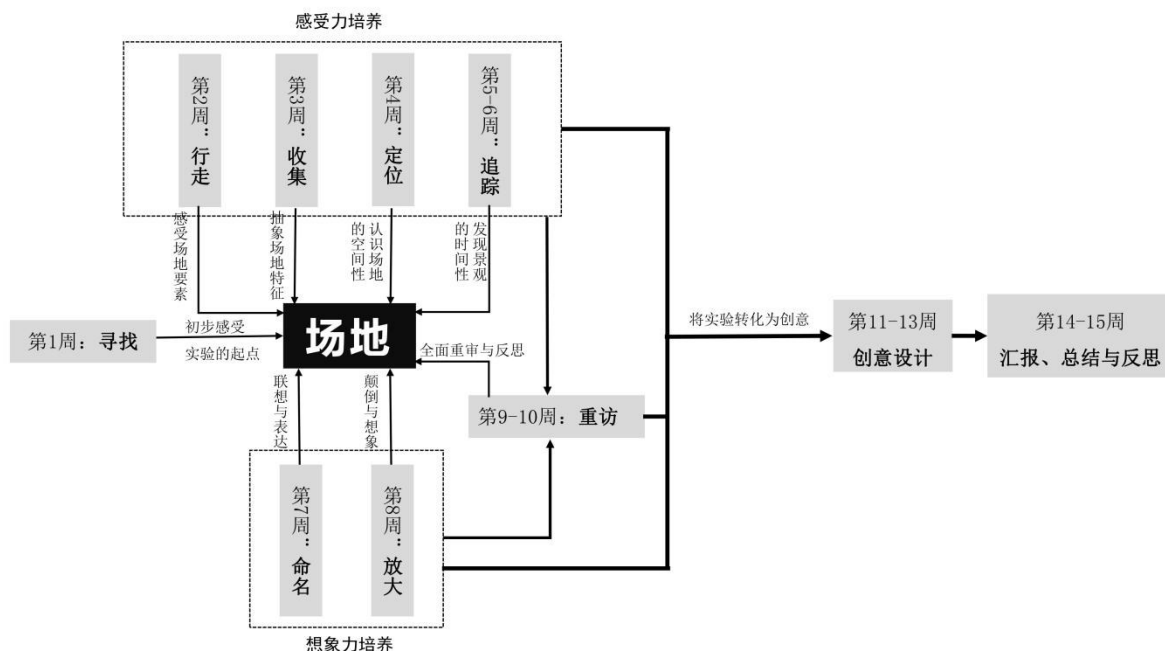


图3 主题之间的关系及其教学目的

三、“LARP 780”课程的教学特色

(一) 感性思维训练

感性思维是人们对于外界事物表象的直接表达与反映,它不受固定模式限制,能冲破旧范式的束缚,使人在某种思维困境中升华、飞跃^[4]。鉴于感性思维在风景园林设计活动中起着至关重要的作用,“LARP 780”课程强调“感性”和“艺术性”,而非“理性”和“科学性”,这一思想贯穿于该课程的全过程。

(二) 提问与实验

提问是贯穿了本课程的主旋律,每周的课程都从提问开始,并用长达10周的时间面对同一个场地持续提问。提问源于好奇心,如笔者在“行走”环节的提问是“场地中光影的疏密和特征会有怎样的变化,不同的光影环境会如何影响访问者对场地的感受以及与景观的互动?”在“追踪”环节的提问是“不同人群对景观空间的选择和互动方式会有怎样的区别?”在“放大”环节的提问是“微观的景观世界和宏观的城市空间是否存在着系统和结构的相似性?”最后,带着自己提出的问题进入场地进行实验,进而发现场地的潜在特质。

与传统实验不同的是,本课程的实验方法强调创造性而非严谨性,实验过程强调体验性而非合理性,实验结果也并不要求学生得到准确的答案。实验目的不是让学生得到与场地要素相关的具体数据或逻辑关系,而是测试关于它们如何与环境相互作用的基本假设。通过训练其对于所得结果的艺术性和创意性表达,从而帮助学生通过实验过程培养思考与行动能力,加深对于景观复杂性、多元性和动态性的认知,并进一步提出景观设计的更多可能性。

(三) 深度体验

安藤忠雄曾说过:“通过自己的五官来体验空间,这一点比什么都重要”^[5]。体验需要以个体全

身心去融入、参与、共鸣、升华^[6]。“LARP 780”课程的重要特色是强调学生的深度体验。基于同一场地持续了10周的体验活动,学生能够深入地融入和参与到场地之中,与场地中的气候、声、色、光、影、植物、动物、人等产生共鸣,加深对场地的理解,并得到情感的升华。

(四) 过程管理

“LARP 780”作为一门线上课程,并不限于课堂教学,而是严格执行了“布置任务—执行任务—过程检查(3次)—结果讨论与改进”4个环节。线上授课过程中,教师根据各主题邀请美国其他高校的教授进行远程讲座,增加各校之间思想的交流;学生每周须通过Box平台上传作业,并且在课上通过Miro平台进行线上评图,达到互相学习的目的;师生可以在Miro平台上随时进行讨论与留言(图4),使学生及时得到他人的点评与反馈;教师对于课堂个人汇报时间进行了严格的控制,以培养学生的口头表达能力。这些过程管理,保证了线上教学的有序推进。

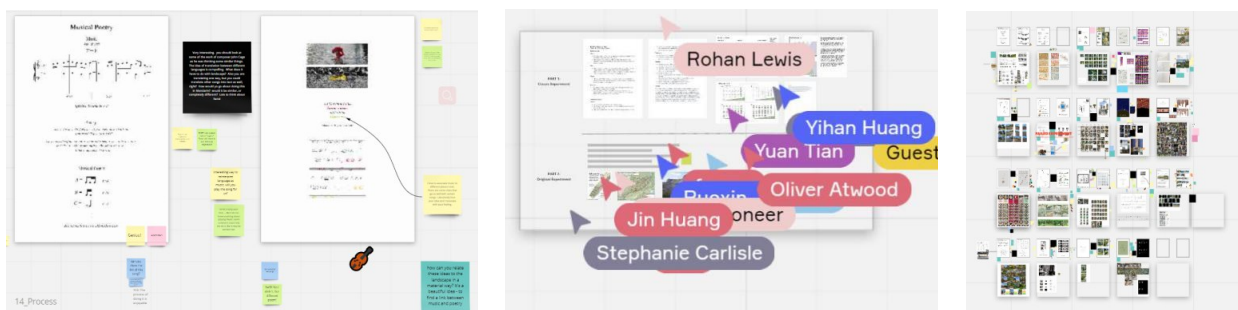


图4 作业上传及线上评图

四、宾大“LARP 780”课程对中国风景园林教育的启示

(一) 在设计基础课程中加强感性思维培养

中国的基础教育主要以逻辑思维训练为主,设计类专业(包括风景园林)生源的感性思维相对欠缺。而风景园林专业教育中一些培养感性思维的课程如美术、设计基础、园林艺术等,也普遍停留于对规则、原理、技法等固有理论的学习和模式化的技能训练,制约了风景园林专业人才感悟力、想象力、创意能力的培养和形成。

尽管本次升入宾大 MLA 2 硕士项目的学生都来自于国内的一流风景园林或建筑专业,但“LARP 780”课程仍使他们耳目一新,深受启发。鉴于“LARP 780”是宾大风景园林培养体系中系列设计课的开端,类似我国高校开设的设计基础,因此我国的风光园林教育可以借鉴“LARP 780”课程的做法,以培养感性思维作为设计基础的主要教学目标,为后续一系列设计训练奠定基础。

(二) 围绕感性思维训练设置教学主题和内容

“LARP 780”的15周课程明确了不同的主题,不仅所有主题都与场地密切相关,还精练地概括了每次课程的内容和目标,有利于学生准确把握每次作业的核心。在作业的推进过程中,教师鼓励学生打破常规去获得意想不到的结果,强调实验想法的提出以及过程的丰富性和体验感,弱化对结果表达视觉效果的要求,对学生的思维发散性和个性培养有很大的帮助,这与国内风景园林教学中更追求设计结果及图纸表现的倾向大相径庭。可以看出,前者强调了思维能力的培养,后者重视了结果的呈现,这是我国风景园林教育值得深思与改进之处。

(三) 重视基于场地的体验式教学手段

“风景园林是一种在感官层面和现象学语境下有着极其丰富内涵的媒介,没有任何东西可以替代或等同于身体在这些场所中获得的直接体验”^[8]“场地重要的不是情景和物体看起来的样子,而应关注其进行和发展过程——即过程中的探究”^[9],宾大系主任詹姆斯·科勒的这些教育理念也充分体现“LARP 780”课程之中。场地是每个设计的起点,通过长达半个学期针对同一个场地展开沉浸式体验,这种帮助学生感性认识场地特征的有效方法值得借鉴。

(四) 帮助学生将体验结果转化为创意设计的源泉

在设计中,概念是设计者思想、情感和创意的集中表现,也是贯穿设计始终的统领。但如何引导学生寻找概念来源也是风景园林教育中常见的难点,初学者容易将概念强加于场地,使设计空穴来风、莫衷一是。而“LARP 780”中,引导学生将体验结果顺理成章发展成创意设计,这种做法不但较好地化解了概念教学的难题,同时也使学生能比较轻松地理解设计与场地的情感与精神关系,并学会如何赋予设计以灵魂。

五、结语

宾夕法尼亚大学“LARP 780”课程主要通过设计一系列由好奇心驱动的探究活动,并将探究结果发展成创意设计,这对于培养学生的感性思维是有意义的,该课程的教学目标、内容和方法值得借鉴。而参与本课程的其他中国留学生也表示:“LARP 780”相较于国内类似基础课程的设置更加强调学生自己感悟与发现的能力,如果能将类似的内容和方法在国内专业教学中加以借鉴与运用,将能更好地帮助初学者提高创意能力,培养学科兴趣。

当然,该课程仍有值得改进的地方。由于远程教学,加之美国教学的发散性强,因此教师对学生的管理仍存在难以控制之处,如有的学生并没有全程跟踪同一场地,而是不断变换,这使得从场地的实验中得到体验与感悟不足,因而影响最后的创意方案;又如两周的跟踪任务不明确且时间较短,导致有的学生选择了需要长时间观察的景观变化,这无疑导致跟踪结论的不尽如人意,等等。因此,在后续的教学过程中,授课教师应充分预计学生选题的结果,引导学生的提问和实验过程,这样才能使教学效果更好地得到保证。

参考文献:

- [1] Woods G. Wanderlust: a history of walking[J]. *Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*, 2001, 8: 289-290.
- [2] Corner J. The Agency of Mapping: speculation, critique and invention[M]//Denis Cosgrove, ed. *Mappings*. London: Reaktion Books Ltd, 1999: 213-252.
- [3] Linnaeus, C. *philosophia botanica* [M]. New York: Oxford University Press, 2003: 15.
- [4] 陈立勋, 王萍. 设计的智慧: 艺术设计思维与方法[M]. 北京: 北京大学出版社, 2017.
- [5] (日)安藤忠雄著, 白林译. 安藤忠雄论建筑[M]. 北京: 中国建筑工业出版社, 2003.
- [6] 陆邵明. 建筑体验——空间中的情节(第二版)[M]. 北京: 中国建筑工业出版社, 2018.
- [7] Corner J. Representation and landscape. In S. Swaffield [M]. *Theory in Landscape Architecture: A Reader* Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1992: 144-165.
- [8] 曾颖. 一种面对真实场地的设计方法——宾夕法尼亚大学景观基础教学体系在中国实践的可能性[D]. 杭州: 中国美术学院, 2018.

Curiosity and inquiry: The cultivation of perceptual thinking based on site experience :A case study of LARP 780, an online design course of Department of Landscape Architecture, University of Pennsylvania

HUANG Yihan¹, ZHOU Chen²

(1. *OJB Landscape Architecture, Inc. Texas, 75201, U. S. A.;*

2. *College of Architecture, Changsha University of Science & Technology, Changsha 410000, P. R. China)*

Abstract: “LARP 780: Topics Theory & Design Curious Landscapes” is a new online creative design course offered by the Master of Landscape Architecture program at the University of Pennsylvania during the pandemic. This paper analyzes the teaching characteristics of the course through the introduction of its organization and content. In response to the problem that the basic education in China is dominated by logical thinking training while the development of perceptual thinking in landscape architecture education is seriously lacking, a number of implications of the course for domestic landscape teaching are proposed. Firstly, strengthen perceptual thinking cultivation in basic design courses. Secondly, set up teaching topics and contents around perceptual thinking training. Thirdly, value site-based experiential teaching tools. Finally, help students turn the results of their experiences into a source of creative design. It can provide reference for site experience teaching of landscape architecture in China.

Key words: landscape architecture; perceptual thinking; creative design course; teaching content; University of Pennsylvania

(责任编辑 崔守奎)